SCORCHER

SCORCHER to druga po AMOK (SS'42) gra firmy SCAVENGER składającej się z najlepszych w swoim czasie grup PeCetowej demosceny. Tym razem utalentowani, młodzi ludzie wzięli na warsztat modny ostatnio temat futurystycznych wyścigów. Gra została wydana w pierwszej kolejności na komputery PC, lada moment pojawi się też konwersja na konsolę Saturn.

W przyszłości przestępczy półświatek Nowego Jorku dzieli się na klany, rywalizujące ze sobą w wyścigach specjalnych maszyn o nazwie Vexoid. Pojazdy poruszają się na poduszkach powietrznych sprzężonych z polem siłowym. Zasady są bardzo proste – tylko zwycięzca zostaje przy życiu. To jednak nie przeraża pilotów Vexoidów, są bowiem świeżo po rytualnej operacji mózgu, która czyni z nich bezduszne cyborgi.

Wyścig jak to wyścig – trzeba dojechać do mety w jak najkrótszym czasie. Na każdej z tras znajduje się jednak masa przeszkód: od dziur, rur i innych śmieci, nad którymi trzeba przeskakiwać, aż po zdradliwe zakręty, do pokonania których konieczne okazuje się zwolnienie do minimum (a rozpędzić się jest trudno). Vexoid to poduszkowiec, szybuje więc tuż nad ziemią i jest bardzo wrażliwy na ukształtowanie terenu. Tylko co robić, gdy skończy się TURBO, a na trasie widać kolejną dziurę do przeskoczenia? W SCORCHER trzeba każdą trasę znać na pamięć, trzeba wiedzieć, w którym miejscu znajduje się jaka przeszkoda czy dodatek (TURBO i JUMP). Inteligentni przeciwnicy nie ułatwiają zadania, wręcz przeciwnie – oni znają całą trasę na wylot. W SCORCHER nie można strzelać, za całą broń służy jedynie wskaźnik TURBO oraz znajomość trasy.

Grafika to ogromny popis możliwości koderów. Trzeba powiedzieć, że jest to, jak do tej pory, najszybszy i najlepiej przy tym wyglądający (będąc ostrożnym, nie mówię: najlepszy) trójwymiarowy engine na PC, bijący na głowę nawet te zastosowane w QUAKE (SS'38) czy nawet TOMB RAIDER (SS'42). Znajomy koder, pracujący w jednej z polskich firm software'owych, patrząc na grę, o mało nie dostał ataku serca, a jedyne dźwięki, jakie wydawał przez następną godzinę, przypominały bełkot szaleńca.

Warto zobaczyć SCORCHER właśnie dla grafiki, bo w swej kategorii absolutnie nie ma sobie równych. Rozdzielczości wahają się między 320x200 a 640x480, w 256 lub 32 tysiącach kolorów. Co ciekawsze, w wysokiej rozdzielczości i w trybie 32 tysięcy kolorów na pełnym ekranie Windows'95 w SCORCHER gra się znakomicie, gdyż animacja pozostaje płynna i szybka! Niewiele gier może poszczycić się takim osiągnięciem. Hej, ID SOFT! Do QUAKE 2 kupcie lepiej engine od SCAVENGER (i zróbcie wreszcie ten tri–linear interpolation i mip–mapping na PC!).

Za oprawę dźwiękową odpowiada płynący nieprzerwanie z kompaktu techniczno–industrialny soundtrack, którego pulsujące beaty mają za zadanie wprowadzić gracza w swoisty trans. Efekty dźwiękowe dopasowano przyzwoicie, jednak bez rewelacji. Całość składa się na zupełnie strawną mieszankę.

Bardzo często jednak okazuje się, że wspaniała oprawa nie idzie w parze z miodnością. SCORCHER na szczęście nie ma takiego problemu, ma za to inny. SCORCHER jest miodny, ale dopiero gdy się w niego pogra dłużej i opanuje trudne sterowanie. Gracz, który zdecyduje się na SCORCHER, musi wykazać się małpią zręcznością i nieziemską dawką cierpliwości. Pod względem poziomu trudności SCORCHER przebija nawet WIPEOUT (SS'33), automatycznie stając się najtrudniejszym wyścigiem futurystycznych pojazdów. Ja sam, zanim dałem się wciągnąć w kilkugodzinną sesję, podchodziłem do gry kilka razy. W końcu uparłem się i ukończyłem kilka tras na pierwszym miejscu. Potem przez długi czas nie mogłem się od gry oderwać, aż wreszcie wywiesiłem białą flagę. Nie dałem rady.

SCORCHER chłodzi. Grafika, którą po prostu trzeba zobaczyć (najlepiej na potężnym Pentium z szybką kartą SVGA), stanowi w tym przypadku największą atrakcję. Jeśli zaś chodzi o samą grę, to jest dobra, ale mogłaby być lepsza (podobnie jak AMOK). Czekając wciąż na INTO THE SHADOWS, warto rzucić okiem na SCORCHER, aby przekonać się, jak wielkim potencjałem dysponuje SCAVENGER.

Gulash

Scavenger'96

PC DOS/WIN'95 1 CD

P75 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Za: rewelacyjna trójwymiarowa grafika

Przeciw: za trudna, za trudna, za trudna

DEMO – CD'42 **DEMO – CD'42**